

# 101 Secrets Star Wars

## 1 — 10 : Corporate

1. Vous découvrez une station orbitale massive, arborant le logo d'une méga-corporation. Le trafic y est constant : cargos, chasseurs d'escorte et navettes VIP. On y sent une activité économique intense.
2. Une publicité holographique surgit soudainement sur votre chemin, projetée par un droïde promotionnel. Elle vante les mérites d'un tout nouveau speeder dernier cri.
3. Vous tombez sur une réunion improvisée entre cadres d'une corporation minière. Ils discutent à voix basse d'un « problème de main-d'œuvre » qui ralentit l'extraction locale.
4. Un groupe de gardes de sécurité privés, lourdement armés, patrouille dans le secteur. Ils semblent nerveux, comme s'ils s'attendaient à des troubles imminents.
5. Vous remarquez une petite foule regroupée autour d'un stand de dégustation. Un marchand corporatiste distribue gratuitement des échantillons de nourriture synthétique.
6. Un vaisseau de transport de minerai s'écrase non loin de vous, laissant échapper des caisses endommagées. Des ouvriers paniqués tentent de récupérer la cargaison.
7. Vous surprenez une altercation entre deux employés d'une société rivale. La dispute dégénère rapidement et des blasters commencent à apparaître.
8. Une tour de communication arborant le sigle d'une corporation trône devant vous. Des techniciens effectuent des réparations urgentes — visiblement, elle a été sabotée récemment.
9. Vous découvrez un chantier en pleine activité. D'immenses machines construisent ce qui semble être un complexe industriel secret. Les ouvriers détournent le regard quand vous passez.
10. Un droïde protocolaire s'avance vers vous et propose poliment de vous vendre des actions d'une société « extrêmement prometteuse ». Son argumentaire semble programmé... mais sa nervosité paraît presque organique.

## 11 — 20 : Criminel

11. Deux organisations criminelles se disputent le contrôle de la planète. Les assassinats, vols et actes de sabotage qui surviennent semblent toujours liés à cette lutte de territoire.
12. Un petit Hutt vient de s'installer sur la planète. Il cherche à se faire un nom et devenir un acteur incontournable dans le secteur.
13. L'élément criminel de cette société contrôle entièrement un domaine majeur : les sports, les médias, les transports de masse, la musique ou les jeux de hasard.
14. Bien que la consommation de drogues soit faible, la production d'épices et autres substances illicites est énorme. Cette industrie clandestine est récente mais promet de devenir notoire si rien n'est fait.
15. Une organisation criminelle majeure collabore avec un élément du gouvernement local. Ensemble, ils poursuivent des objectifs mutuellement bénéfiques. Une révélation publique serait catastrophique.
16. Les criminels contrôlent la force de l'ordre sur la planète. Les habitants pensent que la police est laxiste, mais en réalité elle est corrompue jusqu'au sommet.
17. Les groupes criminels majeurs ne durent jamais longtemps sur la planète. Les petites infractions existent, mais les organisations importantes finissent toujours détruites, dissoutes ou parties peu après leur arrivée.
18. Les criminels suivent un « Code Criminel » entre eux. Quiconque le transgresse risque la mort. On murmure qu'une organisation mystérieuse veille au respect de ce code.
19. Une véritable école pour criminels existe ici, secrète et sur invitation seulement. Les élèves y apprennent à échapper à la justice, infiltrer les gouvernements et devenir des criminels accomplis.
20. Deux organisations criminelles influentes ont récemment quitté la planète pour des raisons inconnues. Le niveau de criminalité a chuté à un niveau historiquement bas, et beaucoup se demandent combien de temps cette prospérité durera.

## 21 — 30 : Force

21. Un ancien temple Jedi n'a pas encore été redécouvert sur cette planète. Il est resté intact pendant des centaines, voire des milliers d'années.
22. De nombreux sensibles à la Force considèrent cette planète comme maudite. La vérité : un Seigneur Sith et son apprenti y sont emprisonnés en hibernation. Leur puissance est telle que leur simple présence projette une ombre sombre sur la planète.
23. Un petit monastère de moines Jedi habite une zone reculée de la planète. Ils vivent de manière autonome, restent discrets mais accueillent les étrangers. Ils maîtrisent l'art de l'effacement de mémoire pour préserver leur secret.
24. Une cache de holocrons Jedi est cachée sur la planète. Son existence relève presque de la légende, mais elle est bien réelle. De nombreux rumeurs circulent sur son emplacement exact, mais elle n'a pas encore été retrouvée.
25. Une oracle d'une puissance significative réside ici. Bien que considérée comme mythique, elle existe réellement et peut voir l'avenir grâce à ses pouvoirs de la Force. Cependant, ces pouvoirs sont presque exclusivement liés à son don de prophétie.
26. Les Jedi sur cette planète trouvent souvent leurs pouvoirs peu fiables. L'énergie de la Force y est altérée, rendant l'utilisation des pouvoirs difficile. Cette particularité est peu connue car les Jedi sont rares dans cette région de la galaxie.
27. De nombreux Jedi sont attirés sans le savoir vers cette planète. Peu comprennent pourquoi, si ce n'est que la planète semble "tranquille". Mais cette tranquillité a un prix : beaucoup disparaissent dans la nature et ne sont jamais revus.
28. Les individus non sensibles à la Force peuvent parfois développer de faibles capacités de type Force sur cette planète. Certains conservent même ces dons après l'avoir quittée, surtout ceux qui y vivent longtemps. Les raisons de ce phénomène restent inconnues.
29. Cette planète est lentement toxique pour les utilisateurs de la Force. Plus ils y restent, plus ils se sentent drainés et leurs pouvoirs s'affaiblissent. La cause de ce phénomène reste un mystère.
30. Une bataille incroyable entre le Côté Obscur et le Côté Lumineux a eu lieu sur cette planète il y a des milliers d'années. Les pouvoirs de la Force y sont altérés de manière radicale. Toute utilisation de la Force dans cette zone est extrêmement dangereuse et imprévisible. Des archives perdues de cette bataille légendaire restent à découvrir.

## 31 — 40 : Gouvernement

31. Le gouvernement de cette planète, peut-être une démocratie ou une entité dirigée par un groupe, n'est en réalité qu'une façade. Le contrôle réel repose sur un individu précis qui manipule le gouvernement comme une marionnette.
32. Une petite mais puissante faction au sein du gouvernement soutient secrètement une nouvelle orientation radicale pour la planète. Elle manœuvre pour mettre en place les changements nécessaires.
33. Le gouvernement planétaire est impliqué dans un important scandale à l'échelle galactique (déversement illégal de déchets toxiques, accumulation de technologies vitales, détention de grandes figures galactiques, etc.). Si cela était découvert, la réputation et le statut de la planète seraient détruits.
34. L'organe dirigeant est au bord de l'effondrement. La planète se retrouvera bientôt sans véritable gouvernement et sombrera temporairement dans l'anarchie jusqu'à ce qu'une nouvelle autorité prenne le contrôle.
35. Le gouvernement local a construit un vaste réseau de bunkers secrets pour se protéger en cas d'attaque planétaire. Bien que peu visibles, ces bunkers sont capables de résister à une offensive majeure et abritent des figures gouvernementales et une partie de la population.
36. Un réseau de bâtiments gouvernementaux déguisés se cache dans le paysage urbain. Discrets et oubliables, ils abritent les services de renseignement, les hauts responsables militaires et d'autres secrets d'État.
37. Tous les dirigeants importants de la planète descendent de la même famille. Cette information est tenue secrète grâce à de fausses informations. Quiconque n'appartient pas à cette famille ne peut jamais occuper de poste gouvernemental important.

38. Le gouvernement local a secrètement conclu un pacte avec une puissance majeure de la galaxie (Empire, Rébellion, seigneur du crime, etc.). Pour l'extérieur, la planète semble prospère. Pour ceux dans le secret, le moment de "payer le prix" approche.
39. Une organisation secrète, comparable aux Illuminati, serait la véritable dirigeante de la planète. Ses membres restent inconnus, mais les coïncidences étranges observées publiquement (décès de politiciens, lois impopulaires, etc.) seraient attribuées à elle.
40. Le gouvernement de cette planète change fréquemment et sans raison apparente. Au cours des dernières générations, il a été monarchie, démocratie, colonie théocratique et fédération tribale en guerre. La seule certitude ici est l'incertitude.

## 41 — 50 : Impérial

41. Une prison impériale de haut niveau est secrètement située sur cette planète. Elle abrite de nombreux ennemis de l'Empire que l'on croyait morts ou disparus. Si les Rebelles la découvraient, ce serait une cible de grande valeur.
42. Une installation de formation pour des Stormtroopers d'élite est en cours de développement. Bien qu'elle ne soit pas encore opérationnelle, la présence impériale dans le secteur s'est intensifiée, intriguant les locaux.
43. Le renseignement impérial a identifié cette planète comme ayant une "importance stratégique significative" pour une raison quelconque : position géographique, ressources naturelles, population locale, etc. L'Empire cherche à y établir une forte présence.
44. De nombreux témoins de haut profil ont été relocalisés sur cette planète dans le cadre du programme de protection des témoins de l'Empire. Une faille dans ce dispositif pourrait révéler de précieux informateurs.
45. Cette planète est considérée comme une mission "facile" pour l'armée impériale. Les recrues ambitieuses préfèrent éviter cette affectation, tandis que les vétérans à la retraite anticipée viennent ici pour une tâche tranquille. Le Moff local souhaite changer cette situation.
46. Bien que la population locale ne soutienne pas ouvertement l'Empire, elle préfère être sous son contrôle, croyant que cela améliorera leur qualité de vie. La plupart des habitants soutiennent tout ce qui est pro-impérial et s'opposent à ce qui est contraire.
47. Les impériaux évitent généralement cette planète et peu de gens savent pourquoi. Certains disent que c'est une pratique courante, d'autres pensent qu'un Moff la protège secrètement. Dans tous les cas, la présence impériale est quasi nulle.
48. L'armée impériale possède une base sur la planète sans mission apparente. Elle ne protège rien et ne semble pas nécessaire, mais elle existe. Même les soldats ignorent la raison de cette base.
49. L'armée impériale accumule lentement des fournitures et du matériel dans des lieux cachés. Ils préparent peut-être une invasion, et lorsqu'elle aura lieu, ils seront prêts pour un siège prolongé.
50. Une importante faction impériale sur cette planète prépare un coup contre d'autres impériaux du secteur. Elle compte se séparer de l'armée impériale et emporter tout son équipement, déclenchant probablement un conflit majeur.

## 51 — 60 : Naturel

51. Le cœur de la planète subit des réactions en chaîne qui risquent de la détruire. Séismes, tsunamis et éruptions volcaniques deviennent fréquents. La planète est condamnée si rien ne stoppe ces changements.
52. Une ressource naturelle abondante est sur le point d'être détruite par un désastre (insectes, pollution, maladie animale, etc.).
53. Une nouvelle ressource naturelle a été découverte. Initialement marginale, elle se révèle abondante et pourrait déclencher une ruée vers l'or moderne.
54. Une espèce aborigène locale, inconnue, a été cachée dans des zones isolées pendant des siècles. Si elle est découverte, elle deviendra une cible facile pour les esclavagistes à cause de sa technologie rudimentaire.
55. La planète est à un point critique écologique. Le terrain principal va subir un changement drastique (arctique à désert, collines à gorges, jungle à marécage, etc.).

56. Une nouvelle utilisation d'une ressource abondante est découverte. Cela stimule l'économie mais peut entraîner une surconsommation et des complications.
57. La planète héberge un virus unique et mortel. La population indigène est immunisée et il est difficile de l'exporter. Mais s'il atteignait une autre planète, les conséquences seraient catastrophiques.
58. Jadis, la planète était remplie de déchets toxiques et radioactifs. Les scientifiques découvrent qu'elle se purifie naturellement, mais ignorent comment.
59. De vastes champs de cratères existent sur la planète. On pensait qu'ils étaient dus à des météorites, mais aucun fragment n'a été trouvé. Certains pensent que d'anciens habitants les ont récupérés ou vendus, d'autres évoquent une explication inconnue.
60. De grands glaciers aux pôles nord et sud font de ces zones des zones interdites au vol. De nombreux engins disparaissent mystérieusement.

## 61 — 70 : Rebelles

61. Une base rebelle cachée se trouve sur la planète. Elle est petite mais abrite des informations vitales à protéger à tout prix.
62. Les Rebelles considèrent la planète comme secondaire et déplacent progressivement leurs ressources vers d'autres mondes. L'abandon est prévu.
63. La haute orbite de la planète sert de point de fuite pour les Rebelles, avec pièges et cachettes, offrant de grandes chances d'échapper à l'ennemi.
64. Le Haut Commandement rebelle possède plusieurs figures clés dans une ville unique. Ils influencent fortement les décisions de l'Alliance. Leur découverte serait un coup dur pour la Rébellion.
65. La planète contient une prison rebelle secrète, éloignée d'une zone urbaine, où l'Alliance conserve des ressources importantes.
66. Un réseau souterrain rebelle permet de cacher des cibles précieuses en utilisant des sympathisants, des cachettes secrètes et des transports clandestins.
67. La Rébellion est absente de cette planète, malgré ses caractéristiques stratégiques idéales.
68. Un réseau d'espionnage fidèle à l'Alliance existe sur la planète. Bien que certains n'agissent pas directement pour les Rebelles, leur loyauté est alignée avec celle-ci.
69. Les forces rebelles subissent de lourdes pertes car l'Empire les a infiltrées. Leur destruction sur cette planète est inévitable sans intervention extérieure.
70. Les habitants sont devenus hostiles aux Rebelles. L'Alliance doit décider de se retirer ou de prendre la planète par la force. La raison de ce changement reste inconnue.

## 71 — 80 : Religieux

71. Une secte fanatique locale gagne en influence et commet des crimes violents croissants.
72. Le leader d'une religion locale est un fraudeur. Il se fait passer pour le "Choisi" tout en poursuivant ses propres intérêts et prépare quelque chose de diabolique (suicide collectif, vol, renversement du gouvernement, etc.).
73. Presque 100% des natifs suivent une religion locale. Ils envisagent maintenant des pèlerinages hors-planètes.
74. Une religion ancienne, disparue depuis longtemps, a laissé ses enseignements et son histoire à découvrir. Un secret pourrait changer la région.
75. La religion locale pratique secrètement des rites tabous (sacrifice, cannibalisme, magie de la Force, etc.) et travaille dur pour que cela reste caché.
76. Une importante portion d'une religion locale a disparu dans la nature lors d'un pèlerinage sacré. La religion s'est presque dissoute.
77. Une nouvelle religion apparaît soudainement et se répand rapidement. La vitesse de conversion est stupéfiante.
78. Tous les dix ans, le leader de la religion disparaît et est remplacé par son successeur, avant de disparaître à nouveau. Le cycle est accepté par les fidèles, mais son issue reste inconnue.

79. Une nouvelle race d'aliens s'installe massivement sur la planète, la considérant comme sacrée. Leur présence crée des tensions avec les habitants.
80. La planète est hostile à toute religion. Les habitants rejettent les lieux de culte et toute idéologie religieuse ouverte.

## 81 — 90 : Tech

81. Une installation autonome de fabrication de droïdes existe dans un complexe souterrain. Elle exploite ses propres ressources, fabrique des droïdes et étend son domaine. Ses origines et son but restent un mystère.
82. Une large constellation de satellites en orbite est supposée fournir communication et météo, mais en réalité, il s'agit d'un réseau d'espionnage capable de surveiller toute la planète. Mais pour qui ?
83. La planète possède un réseau de communication extrêmement résilient. Il est quasi impossible de le perturber. Ce réseau combine technologie ancienne d'aliens et innovations locales.
84. La planète dispose d'un important système de défense : silos de missiles et canons ioniques sol-espace. Bien que non annoncé, elle peut se défendre contre des bombardements planétaires.
85. Une perturbation électrique majeure affecte l'atmosphère, endommageant parfois équipements et blessant des personnes. Connue de tous, elle n'est pas naturelle, mais sa cause reste inconnue.
86. Des droïdes non-sentients ont parfois développé spontanément une conscience. Rare et inexplicable, ce phénomène est reconnu par les locaux.
87. Une installation de clonage abandonnée existe dans une zone peu fréquentée. Elle servait à des guerres anciennes et est devenue une relique perdue à redécouvrir.
88. Des plateformes flottantes dans l'océan transforment eau et air pour rendre la planète habitable. Installées il y a des générations, leur origine et leur durée de fonctionnement sont inconnues.
89. Une "espèce" locale de droïdes vit sur la planète depuis longtemps. Leur origine est inconnue, et même eux l'ignorent. Ils se comportent comme une race native, mais ne quittent jamais la planète.
90. Une technologie unique alimente les véhicules locaux, mais elle ne fonctionne pas ailleurs. Son fonctionnement semble lié à la structure même de la planète.

## 91 — 101 : Insolite

91. Un clan d'assassins existe et s'entraîne sur cette planète depuis des milliers d'années. Leur existence n'est pas mystérieuse, mais leur origine sur cette planète l'est.
92. Un ancien "ascenseur" descend presque jusqu'au cœur de la planète. Il mesure plusieurs kilomètres de diamètre. Sa construction et son but restent inconnus. Il est interdit et lourdement gardé.
93. À intervalles réguliers (semaine, mois, année...), un puissant flux d'énergie émane de la planète. Origine naturelle ou artificielle ? Personne ne sait. Des précautions sont nécessaires pour éviter blessures ou dommages.
94. La planète est, pour ainsi dire, hantée. On croit que de grands cristaux retiennent les esprits des morts. Personne ne sait vraiment, mais les habitants acceptent cette présence comme normale.
95. Une population d'une "espèce" est considérée comme "morte-vivante". Primitive, violente et quasi animale, elle ne pense qu'aux besoins de survie. On les surnomme zombies galactiques.
96. De grandes statues humanoïdes d'une race inconnue ponctuent le paysage. On pense qu'elles représentent des ancêtres, et elles ont été observées en mouvement au fil des siècles. Leur raison de bouger reste inconnue.
97. Une colonie abandonnée existe, peu connue. Ses habitants ne sont pas de la même espèce que les autres sur la planète et vivent isolés depuis plusieurs générations.
98. Une roche unique peut stocker la mémoire d'êtres organiques. Émotions intenses ou Force sont probablement nécessaires pour l'imprégner. Les scientifiques tentent encore de récupérer ces souvenirs pour l'histoire.
99. Une race aquatique habite les océans profonds. Elle évite les habitants de surface et défend farouchement son territoire. Les locaux adoptent l'attitude "laissez-les tranquilles s'ils nous laissent tranquilles".
100. Cette planète n'est pas un corps céleste classique : son cœur est une station spatiale mécanique millénaire. L'extérieur a été terraformé et une atmosphère créée. Le constructeur reste inconnu.
101. Tous les habitants ont mystérieusement disparu il y a environ mille ans. La planète a ensuite été pillée et repeuplée après une guerre, mais la disparition initiale des millions d'habitants demeure inexplicable.